

кативной компетентности различия получены лишь по одной категории, а по уровню коммуникативной креативности — по трем категориям.

---

<sup>1</sup> См.: Соотношение нестандартных и конфликтных ситуаций в системе «учитель-ученик» и дидактические игры // Развитие и саморазвитие ученика и учителя : материалы Всерос. науч.-практ. конф.: в 2 ч. Оренбург, 2001. Ч. 1. С. 191–195.

<sup>2</sup> См.: *Андреев В. И.* Основы педагогической конфликтологии. М., 1995.

<sup>3</sup> См.: *Грехнев В. С.* Культура педагогического общения : кн. для учителей. М., 1990.

<sup>4</sup> См.: *Рыданова И. И.* Основы педагогики общения. М., 1998.

<sup>5</sup> *Вильгельм А. М.* Коммуникативная культура учителя как субъекта педагогической деятельности // Изв. Урал. гос. ун-та. Сер. 1, Проблемы образования, науки и культуры. 2010. № 2 (75). С. 16–23.

<sup>6</sup> См.: *Вильгельм А. М., Глотова Г. А.* Исследование представлений педагогов о коммуникативной культуре учителя // Психол. вестн. Урал. гос. ун-та. Вып. 7. Екатеринбург, 2009. С. 309–335.

*Г. С. Глудин, Л. Г. Попова*

### **К вопросу о предпосылках возникновения игровой компьютерной зависимости**

Сегодня компьютерные игры получили широкое распространение. В США 92 % людей в возрасте 2–18 лет играют в компьютерные игры. Очевидно, что деятельность, которой человек занят на протяжении многих лет, влияет на его поведение и личность. Однако несмотря на проводимые исследования в области компьютерных игр, полученные результаты не дают целостного представления о данной проблеме и не отвечают на вопрос, как можно помочь игроману. Существуют противоречивые данные, получаемые разными авторами относительно одних и тех же аспектов игровой увлеченности.

В отечественной науке, посвященной изучению аддикций, вопросу возникновения игровой компьютерной зависимости уделяется сравнительно мало внимания. Недостаточно освещены те аспекты и элементы игр, которые привлекают игроманов. Попробуем подробнее разобраться в этом вопросе, опираясь на исследования зарубежных авторов.

## Содержательная характеристика компьютерных игр

Е. Асес выделяет три составных элемента любой компьютерной игры:

1) геймплей (зависимость хода игры от действий игрока, взаимовлияние игры и игрока);

2) игровая структура (правила игры);

3) игровой мир (вымышленное содержание, дизайн, текстура)<sup>1</sup>.

Согласно его точке зрения, любая игра может быть описана с позиций этой трехчастной модели. Поскольку игра — это в большей мере процесс, нежели объект, она не может происходить без того, чтобы в нее не играли. Она должна находиться в определенном мире, что связано с представлением игрового пространства (в частности, двух- или трехмерное, игра от первого или третьего лица и т. д.)<sup>2</sup> Так как все игры обладают правилами, их игровая структура, по всей видимости, является самым важным из описанных трех элементов. При отсутствии правил, которые структурируют действия, но с наличием игрового мира будет возможной свободная игра, но не будет представлен геймплей, под которым Е. Асес понимает внутриигровую механику и совокупность определенных методов взаимодействия игры с игроком.

Внутри каждого из этих трех уровней можно, в свою очередь, выделять свои составляющие. Например, в рамках геймплея можно выделить действия, стратегии, социальные отношения, знания игроков, а также соответствующие или не соответствующие персонажу взаимодействия. Их можно анализировать в совокупности или по отдельности. Например, как будет влиять на геймплей определенное сочетание игровой структуры и игрового мира? Или как повлияет на игру изменение гравитации (в виртуальном мире) со 100 до 30 %?

Несмотря на то, что правила являются самым важным элементом любой игры (это особенно ярко видно в стратегических играх), в некоторых игровых жанрах эта закономерность может нарушаться. Например, в многопользовательских on-line ролевых играх (MMORPG) доминирует геймплей\*. В квестах (приключенческих играх) — игровой мир.

Мы видим также заслугу Е. Асеса в том, что он указывает на два принципиально разных способа построения игрового сюжета — линейный и нелинейный.

*Линейный сюжет* предполагает минимальную возможность игрока повлиять на ход игры. Другими словами, линия игрового развития задана строго, однозначно и не может быть изменена. Из этого выходит одно

---

\* См. подробное описание игровых жанров дальше по тексту

очевидное следствие: сколько бы раз человек ни начинал играть в одну и ту же игру, он придет к одним и тем же результатам. Это значит, что игры с линейным сюжетом обладают очень низким потенциалом к повторному прохождению, т. к. человек не найдет в нем ничего нового для себя.

*Нелинейный сюжет* строится по принципу дерева. На старте игрок выбирает определенные характеристики своего персонажа, с которыми он начнет процесс. Далее ему предоставляется возможность выбирать различные варианты действий, от которых зависит ход игры. Количество сюжетных ответвлений ограничивается лишь способностями разработчиков создать должное игровое пространство. Такие игры обладают высоким потенциалом к повторному прохождению, так как игрок может играть в одну и ту же игру, совершая каждый раз другой выбор и, соответственно, каждый раз изменяя ее течение.

Исходя из вышесказанного, мы можем предположить, что игры с нелинейным сюжетом обладают большим потенциалом к выработыванию зависимости.

Обратимся к содержательной специфике игр. Исследования в рамках фонда «Henry J. Kaiser Family Foundation»<sup>3</sup> показали, что существуют определенные особенности игрового пространства, связанные со следующими общими факторами:

– **Насилие.** По их данным, 89 % наиболее популярных видеоигр содержат элементы насилия. Примерно 50 % игр включают в себя жестокое насилие, а 17 % выстроено вокруг него как ключевого элемента.

– **Пол.** 64 % игровых персонажей составляют лица мужского пола, 17 % — женского, а 19 % — персонажи, не являющиеся людьми.

– **Этническая принадлежность.** 50 % персонажей — «белые», 22 % — афроамериканцы, 9 % — азиаты и представители тихоокеанских островов, 2 % — латиносы, 2 % — исконные американцы. В подавляющем большинстве детских игр человеческие персонажи являются представителями белой расы.

Рассматривая содержание компьютерных игр, следует несколько подробнее остановиться на тех элементах, которые привлекают игрока к игровому процессу, на том, что нравится людям в играх. Р. Вуд выделял следующие составляющие<sup>4</sup>:

- звук, включая аудиоэффекты, речь персонажей и фоновая музыка;
- графика, которая может содержать элементы высококачественного приближения к реальному миру, мультипликация или видео;
- окружение и фон, которые касаются того, основана ли игра на какой-либо истории, телевизионной программе или на фильме;

- продолжительность игры, которая выражается в количестве времени, необходимом для ее прохождения;
- быстрота вхождения, касающаяся времени, необходимого для того, чтобы перейти от обучения к самому игровому процессу;
- быстрота развития, которая характеризует время, необходимое на усовершенствование персонажа и других характеристик (например, ресурсов);
- наличие юмора в игре;
- игровая динамика, которая включает в себя исследование новых областей, неожиданные аспекты игры, выполнение квестов, развитие навыков, взаимодействие компьютерных персонажей, собирание вещей, различные способы перемещения и т. д.;
- особенности победы и поражения (касаются возможности заработать или потерять очки опыта, искать бонусы, обнулить уровень и распределить опыт снова, а также возможности регулярно «сохраняться»);
- развитие персонажа (включает в себя его усовершенствование со временем, а также возможность его «настройки» (управления его характеристиками — сила, ловкость, интеллект и т. д.);
- доверие к бренду;
- поддержка многопользовательской игры.

Опираясь на данную классификацию, Д. Кин выделяет свои категории, группируя эти характеристики (табл. 1)<sup>5</sup>. Как мы видим, в этой таблице отражено пять крупных структурных категорий. Стоит отметить, что разным игрокам эти категории привлекательны в разной мере. Для кого-то в игре главной является сюжетная линия, а для кого-то — графика и звук.

Таблица 1

### Структурные характеристики видеоигр (по Д. Кину)

Категория	Подкатегории	Примеры
Социальные характеристики	Характеристики социальной полезности	Внутриигровой голос и текстовый чат
	Характеристики социальных формаций и институтов	Гильдии и кланы в MMORPG
	Характеристики доски победителей	Список наиболее удачливых игроков
	Особенности поддержки сети	Интернет-форумы, руководства к прохождению

Продолжение таблицы 1

Категория	Подкатегории	Примеры
Особенности управления и манипулирования	Характеристики пользовательского ввода	«Горячие» клавиши
	Особенности сохранения	Точки сохранения, быстрое сохранение, автосохранение
	Характеристики пользовательского управления	Управление множеством ресурсов
	Неконтролируемые особенности	Загрузка экрана
Особенности повествования и идентификации	Характеристики создания персонажа	Выбор пола, расы, характеристик
	Особенности изложения истории	Объяснение миссии
	Особенности темы и жанра	Ролевая игра, шутер
Особенности вознаграждения и наказания	Общие типы вознаграждения	Очки опыта, бонусы
	Особенности наказания	Потеря жизни, рестарт уровня
	Метаигровые особенности вознаграждения	Очки достижения Xbox 360
	Особенности повторения событий	Неограниченная возможность играть повторно
	Особенности продолжительности событий	MMORPG не имеют конца
Особенности представления игры	Характеристики звука и графики	Реалистичность графики, динамичность музыки
	Особенности содержания	Насилие, наркотики, нудизм
	Внутриигровая реклама	Бренды, логотипы спонсоров

### Классификация компьютерных игр

Л. Грэйс указывает на то, что игровой жанр и тип — это разные понятия, которые требуют пояснения<sup>6</sup>. Жанр она связывает с особенностями сюжетно-содержательной части. Тип касается структурно-процессуальной игровой организации. В таблице 2 представлены разные подходы к пониманию игровых жанров и типов.

Точку зрения Дж. Кин разделяет подавляющее большинство авторов, которые используют понятие «жанр» для обозначения того, что Л. Грэйс считает типом. В дальнейшем обсуждении мы будем придерживаться их подхода и понимать под *игровыми типами* драму, фэнтези, ужасы и т. д., а под *игровыми жанрами* — экшн, ролевые игры, стратегии и т. д.

Таблица 2

**Подходы к пониманию игровых жанров и типов**

<b>Сторонники подхода</b>	<b>Жанры</b>	<b>Типы</b>
Л. Грэйс, Т. Аппиали	Драма, криминал, фэнтези, ужасы, детективный роман, научная фантастика, война и шпионаж, вестерн	Экшн, квест, головоломка, ролевые, симуляторы, стратегии
Дж. Кин*	Экшн, квест, головоломка, ролевые, симуляторы, стратегии	Драма, криминал, фэнтези, ужасы, детективный роман, научная фантастика, война и шпионаж, вестерн

Заслугу Л. Грэйс мы видим в принципиальном разведении двух оснований (структурно-процессуального и сюжетно-содержательного), по которым производится классификация жанров или типов.

Дж. Кин считает, что классификация жанров (экшн, квесты и т. д.) специфична для компьютерных игр<sup>7</sup>. Ни в какой другой сфере мы не найдем подобного деления. Оно сложилось исторически и поддерживается как разработчиками игр, так и их пользователями.

Т. Аппиали называет сюжетно-содержательное основание, по которому можно выделить игровые жанры\* (экшн, квесты и т. д.), обстановкой или окружением<sup>8</sup>. Е. Асес считает, что эти жанры не связаны со структурной организацией игр (что совпадает со взглядами Л. Грэйс)<sup>9</sup>. Это значит, что различные игры различных жанров могут относиться к одному типу, а игры одного и того же жанра могут быть разного типа. Кроме того, классификация типов неспецифична для компьютерных игр и используется как в отношении видеофильмов, так и в отношении литературных произведений.

Рассмотрим другие основания классификации компьютерных игр, которые выделяет Т. Аппиали.

*Платформа.* Данная категория относится к технической, аппаратной части игровой системы, которая необходима для поддержки игры. Это могут быть персональный компьютер, специализированные игровые установки («Sony PlayStation», «Nintendo GameCube», «Microsoft Xbox» и т. д.) или же иные устройства (мобильные телефоны, смартфоны, устройства i-phone и др.). Такое деление приобретает высокую значимость для игроков при покупке соответствующих устройств. Некоторые современные игры разработаны специально для тех или иных

\* Хотя сам Т. Аппиали использует в данном случае термин «тип» (см. табл. 2).

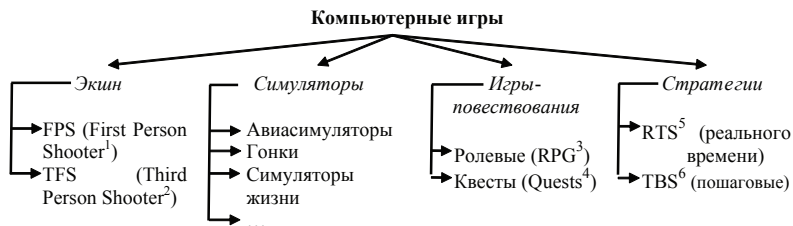
устройств и не поддерживаются другими (в частности, игры, написанные для «PlayStation», не поддерживаются на персональных компьютерах). Также следует отметить, что разные устройства теоретически могут вызывать разную степень зависимости именно в силу предоставляемых средств управления. Например, управление транспортным средством на персональном компьютере в подавляющем большинстве случаев ограничивается клавиатурой и мышью. Однако другие системы могут поддерживать не только руль, но и специальное сиденье, которое меняет угол своего наклона в связи с изменениями положения транспорта в игре.

*Режим.* Речь идет о подразделении игр на одно- и многопользовательские. В значительной степени однопользовательские игры подразумевают отсутствие выхода в сеть (off-line), а многопользовательские — ее наличие (on-line). К. Кимпа и П. Мюкконен считают, что on-line игры обладают большим потенциалом к вызыванию зависимости, поскольку более интересны из-за наличия реальных людей-соперников в игровом пространстве<sup>10</sup>. Если пытаться кратко определить, что такое on-line игра, можно отметить два важных момента в ее специфике: 1) наличие сетевого или интернет-соединения; 2) наличие соперников, управляемых другими людьми. В истории игрового развития можно выделить два этапа, связанных с изменением удельного веса on- и off-line игр. На первом этапе доминируют off-line игры, для которых нужен лишь один персональный компьютер (или игровая установка) без подключения к какой бы то ни было сети. На втором этапе (примерно с 2000 г.) количественно превалировать начинают on-line игры. Большая часть «культовых» игр поддерживает многопользовательский режим.

В проведенном ранее исследовании мы уже рассматривали подобную предлагаемой классификацию игр<sup>11</sup>. Здесь мы предлагаем усовершенствованный ее вариант с подробным описанием специфики каждого жанра (рис. 1).

Опираясь на данный рисунок, рассмотрим специфику каждого жанра.

**Экшн.** Как отмечает Д. Пинелли<sup>12</sup>, эти игры основаны на координации движений и скорости реакции. Г. Е. Сухов указывает на то, что основная цель игры (какой бы она ни была) достигается путем умерщвления своих соперников<sup>13</sup>. Особенность этого жанра заключается также в том, что от игрока требуется совершение нетривиальных действий (движений) для того, чтобы решить ту или иную игровую задачу. Человек должен ловко взаимодействовать со средствами ввода информации, активно манипулировать ими, совершая определенное действие. В большинстве других жанров от игрока требуется лишь выбор того или иного действия, но не его совершение. Проиллюстрируем последнее утверждение на примере.



*Рис. 1. Классификация игровых жанров*

*Условные обозначения:* 1. «Стрелялка» (от 1-го лица). Синонимы: «шутеры», «бродилки-стрелялки». 2. «Стрелялка» (от 3-го лица). Синонимы: «шутеры», «бродилки-стрелялки». 3. Role-playing game – «игра проигрывания роли», то есть игра, в которой человек играет от имени определенного персонажа и может его изменять в соответствии со своими желаниями. Синоним: ролевые игры. 4. Поиски, приключения. 5. Real-time strategy (стратегия реального времени). 6. Turn-based strategy (пошаговая стратегия)

Если бы мы играли в стратегию и хотели напасть на соперника, то достаточно было бы выделить юнита (солдата) и нажать на соперника нужной клавишей. Таким образом приказ был бы отдан, и наш солдат начал бы его выполнять. Если бы мы играли в экшн, то для нападения на соперника от нас потребовалось бы активное управление нашим персонажем как минимум с помощью клавиатуры (которая обычно отвечает за процесс движения — клавиши курсоров) и мыши (которая обычно отвечает за направление взгляда и открытие огня). В процессе совершения этого действия нам бы пришлось уклоняться от огня противника, передвигаться по неочевидным траекториям и быстро реагировать на изменения в окружающем пространстве.

Вслед за Т. Аппиами в нашей классификации мы подразделяем этот жанр на два: игра от первого и от третьего лица<sup>14</sup>. Несмотря на кажущееся сходство, данное деление вызвано различием в психологической специфике между этими «видами». К. Кэлинен в своем исследовании выявил, что игра от первого лица требует более точного представления о положении своего тела в пространстве (способность к оперированию объектами в пространстве), а также высокой когнитивной вовлеченности<sup>15</sup>. Вид игры от первого лица также менее комфортен, т. к. не позволяет видеть все тело целиком, следовательно, контролировать источники опасности. Если это возможно, игроки предпочитают пользоваться игрой от третьего лица. Именно поэтому имеет смысл подразделять экшн на две подкатегории.



**Симуляторы.** В этот класс игр традиционно относят авиасимуляторы и гонки. Симуляторами называются игры, имитирующие управление транспортным средством<sup>16</sup>. В этом классе игр становятся значимыми образная память и ориентация в трехмерном пространстве, а также конкретные навыки, соответствующие моделируемой реальности<sup>17</sup>. Эти игры берут свое начало от компьютерных тренажеров, применявшихся для обучения летчиков (в случае авиасимуляторов). В своем развитии эти игры стремятся к максимальному воссозданию реальности, овладение ими становится все более и более сложным. Именно этот тип игр применяется при обучении конкретным навыкам и используется в армии.

Т. Аппиали также включает в этот класс игры, имитирующие спортивные состязания (футбол, баскетбол и прочие спортивные игры), управление развитием городов и небольших обществ<sup>18</sup>. С этой точки зрения к данному жанру также относятся спортивные, экономические симуляторы и симуляторы жизни.

Некоторые авторы утверждают, что симуляторы можно рассматривать очень широко — как игры, имитирующие ту или иную часть реальности<sup>19</sup>. Тогда все остальные жанры игр будут входить в симуляторы как их подкатегории (многоточие на рис. 1 в категории симуляторов иллюстрирует именно эту точку зрения — список симуляторов можно продолжить).

Отдельный акцент мы бы хотели поставить на симуляторах жизни. Этот жанр обладает собственной спецификой, т. к. его представители значительно отличаются по своим личностным особенностям от других игроков. Речь идет о том, что симуляторы жизни редко вызывают негативные личностные изменения в случае сильной увлеченности ими. Типичный представитель этого жанра — игра «The Sims». Е. Асес отмечает, что суть этой игры заключается в том, чтобы формировать и контролировать взаимодействие и повседневную жизнь персонажей<sup>20</sup>. При этом игрок не принимает на себя роль ни одного из них.

**Стратегии.** Согласно мнению И. В. Бурлакова, эти игры исторически возникли первыми<sup>21</sup>. Они характеризуются прежде всего четким положением играющего над игровой реальностью (вид четко сверху или под определенным углом). По сути, они представляют собой моделирование процессов управления и командования. При этом управляемые объекты могут быть совершенно разного масштаба: кафе, парк развлечений, армия, галактика и мн. др.<sup>22</sup>. Все игры этого класса делятся на стратегии реального времени (RTS) и пошаговые стратегии (TBS). В первом случае время течет «одновременно», параллельно для всех игроков. Во втором случае время, пока «ходит» определенный игрок, для всех остальных как бы останавливается.

Д. Майерс отмечает, что отличие между игрой эксперта и новичка на примере стратегических игр состоит в следующем. Экспертный игрок на любом этапе стремится получить наибольшую выгоду из текущей ситуации путем оптимального распределения ресурсов. Новичок же зачастую в своей игре ограничивается принципом реагирования — он активизируется лишь при сильном изменении игровой ситуации (например, когда на него напали противники)<sup>23</sup>.

**Игры-повествования.** В этот класс игр входят квесты и RPG.

**Квесты.** В этих играх пользователь играет от имени какого-то персонажа. Игровой мир может быть направлен на выполнение тех или иных миссий, разгадывание загадок. Их сюжет может быть весьма запутан. Эти игры отличаются от RPG тем, что в них персонаж задан в готовом виде<sup>24</sup>. В процессе игры этот персонаж может меняться, но незначительно. В RPG же, напротив, в процессе игры персонаж значительно меняется, развивается, и, можно сказать, в этом и состоит главное преимущество RPG.

**RPG (ролевые игры).** Эти игры похожи на квесты, но обладают уникальной возможностью моделирования главного персонажа по желанию игрока. Игровая реальность может строиться от первого или третьего лица (часто наблюдается их комбинирование). Согласно данным Е. О. Смирновой и Р. Е. Радевой, в структуру персонажа, как правило, входит три типа характеристик: физические (сила, ловкость), психологические (интеллект, лидерство) и жизненные навыки (бой, воровство)<sup>25</sup>.

Д. Пинелли, описывая специфику ролевых игр, указывает, что они позволяют игроку управлять своим персонажем (или даже их группой), пока он исследует игровой мир, собирает различные предметы, выполняет квесты (в данном контексте — миссии) и сражается с соперниками<sup>26</sup>. Обычно такие игры имеют богатую предысторию, касающуюся фэнтезийного или научно-фантастического типа.

Следует также отметить, что ролевые игры могут быть исключительно текстовыми и практически не реализовывать никакие современные графические возможности, однако при этом они остаются очень увлекательными. Игра происходит в таком случае посредством предъявления пользователю определенных текстовых блоков, которые он читает. После этого предлагается выбрать одно из нескольких действий, которые также представлены в текстовой форме. Приведем пример.

- Вы сейчас находитесь в храме. Куда пойдем?
- Налево.
- Прямо.
- Направо.

Н. Дос исследовал личностные особенности поклонников ролевых игр<sup>27</sup>. Он выяснил, что для них характерны высокий уровень образования, любовь к фэнтези и научной фантастике, высокая интровертированность, низкая эмпатичность. В целом он описывает их как интровертированных интеллектуалов, увлекающихся компьютером.

Среди всех ролевых игр следует акцентировать внимание на MMORPG (massive multiplayer on-line RPG) — массовых многопользовательских on-line ролевых играх. Их отличительная особенность состоит в том, что преобладающее большинство соперников там — это реальные люди. Этот факт повышает интерес игрока. Дж. Эхн, рассматривая вопрос возникновения зависимости от подобных игр, замечает, что в этих играх нет конца<sup>28</sup>. В них есть бесконечное развитие и конкуренция с другими игроками, но логическое окончание отсутствует. Они выступают как имитация другого жизненного пространства.

А. Тичсен и М. Хитченс исследовали мотивы игры в ролевые игры<sup>29</sup>. Они создали свой опросник и провели крупную математическую обработку собранных данных. Согласно полученным результатам, двенадцать выделенных мотивов (факторный анализ) группируются в две большие категории (кластерный анализ), которые мы могли бы обозначить как инструментальную и социальную направленность. «Инструменталы» исследуют игровые закономерности и механизмы, продумывают стратегии своих действий, развивают персонажа, завоевывают превосходство, любят воевать с другими. «Социалы» делают акцент на уникальности своего персонажа, взаимодействии с другими людьми, обсуждении с ними проблем из реальной жизни.

Проводя связь с классификацией Р. Бартла<sup>30</sup> (см. рис. 2), мы могли бы сказать, что к «инструменталам» относятся киллеры и карьеристы, а к «социалам» — социофилы. Исследователи (по терминологии Р. Бартла) занимают промежуточное положение.

Рассмотрев специфику каждого жанра в отдельности, необходимо отметить, что большинство современных игр является мультижанровыми. Отметим несколько наиболее типичных объединений жанров:

- 1) RPG и квесты (это мы видим в большинстве MMORPG);
- 2) RPG и FPS;
- 3) RPG и TBS;
- 4) RPG, RTS и FPS.

Как мы видим, наибольшим потенциалом для объединения с другими жанрами обладают ролевые игры. Обычно разработчики берут их за основу в силу большой привлекательности для игроков.

## Подходы к классификации игроков

Р. Бартл акцентирует свое внимание на возможных стилях игры, которые предпочитают различными людьми<sup>31</sup>. Эти стили он связывает с мотивами:

1. *Достижения во внутриигровом контексте.* Игроки ставят для себя внутриигровые цели и всеми силами стараются их достичь. Чаще всего это подразумевает накопление больших сумм золота или другого богатства, достижение высокого уровня — в том числе для того, чтобы иметь возможность без ущерба для себя передвигаться через толпы агрессивных монстров.

2. *Исследование игры.* Игроки стараются узнать как можно больше о виртуальном мире. Вначале это подразумевает изучение его ландшафта, но позднее ведет к экспериментам с мироустройством и доступными возможностями.

3. *Социализация с другими игроками.* Игроки используют коммуникативные средства игры для общения с другими персонажами.

4. *Влияние на других игроков.* Игроки используют возможности игры для того, чтобы причинить страдания (в редких случаях — оказать помощь) другим игрокам.

В соответствии с этими мотивами Р. Бартл выделяет четыре типа игроков: карьеристы, исследователи, социофилы и киллеры (рис. 2). Однако нужно понимать, что положение конкретного человека внутри той или иной категории не абсолютно, и игрок может менять свои роли (быть то исследователем, то карьеристом и т. д.).

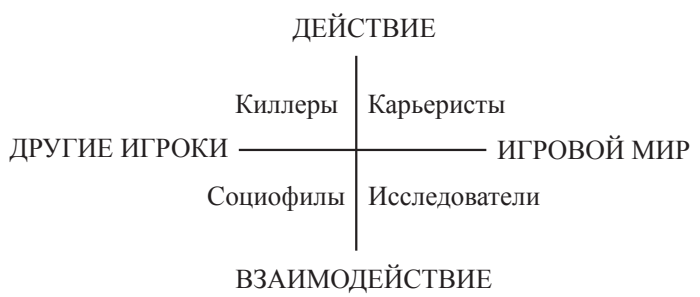


Рис. 2. Классификация типов игроков в зависимости от мотивов (по Р. Бартлу)

Опишем основные особенности каждого типа.

1. *Карьеристы*. Для них набор очков и рост в уровнях (опыта) является главной целью, а все остальное служит лишь средством ее достижения. Они исследуют мир только для того, чтобы находить новые источники богатства или получать больше очков. Общение с другими игроками для них — это способ узнать, как получить больше очков или побыстрее разбогатеть. Убийство необходимо лишь в случае устранения конкурентов или тех, кто просто «путается под ногами», а также для получения очков (если они за это даются).

2. *Исследователи*. Эти игроки получают удовольствие от раскрытия секретов внутреннего игрового устройства. Они пробуют делать все более и более странные вещи в самых неожиданных местах для того, чтобы выявить все интересные особенности игры (в том числе программные ошибки разработчиков). Набор очков может быть необходим для того, чтобы выйти на новую стадию исследования, и это для них утомительно. Убийство возможно как интересное упражнение и проба сил, однако в конечном итоге может вызвать слишком много нежелательных последствий (преследование со стороны других персонажей). Общение для них может послужить источником новых идей, однако в большинстве своем разговоры других игроков либо не относятся к делу, либо информационно устаревают, потому они им малоинтересны.

3. *Социофилы*. Их главный интерес направлен на других людей и беседы с ними. Сама игра — это фон, обстановка, где происходит взаимодействие. Для них важны отношения: в разговоре они сочувствуют, шутят, им нравится слушать других людей. Даже простое наблюдение за тем, как играют другие люди, может приносить им удовольствие — например, смотреть, как люди (или их персонажи) взрослеют в течение долгого времени. Некоторое исследование может быть необходимо им для того, чтобы понять, о чем говорят все вокруг. Набор очков может понадобиться как средство получения доступа к приятным дополнительным возможностям для общения или достижения высокого социального статуса. Убийство допустимо, если совершается в состоянии аффекта как импульсивный акт мести тому, кто повел себя антисоциально.

4. *Киллеры*. Эти игроки испытывают удовольствие от своего влияния на других игроков, которое может выражаться в помощи (что встречается очень редко, т. к. это невыгодно) или в атаке с целью убить и как

побочное следствие — получить выгоду (то, что «выпадет» из убитого, или очки опыта). Чем больше страданий киллеры приносят человеку, тем больше удовольствия они от этого получают. Набор очков нужен им лишь для того, чтобы иметь возможность получить более эффективные стратегии убийства (новое оружие, например). Исследование игрового мира может быть связано с получением сведений об оригинальных способах уничтожения игроков. Любое их действие направлено на одну лишь цель — ощущение того, что где-то за пределами виртуального мира есть реальный человек, который сильно опечален тем, что сделали с его персонажем, и никак не может этому противостоять.

Р. Бартл также анализирует то, каким образом данные типы игроков влияют друг на друга, в том числе и количественно. С этих позиций он, по сути, дает рекомендации разработчикам и администраторам on-line игр относительно того, как «уравновешивать» игровое пространство, чтобы игра была интереснее. Детальное рассмотрение данных вопросов выходит за рамки нашего обсуждения.

Е. Асес, продолжая рассуждения Р. Бартла о классификации игроков, подходит к этой задаче с другой стороны. Он рассматривает становление игрока как процесс, проходящий ряд стадий<sup>32</sup>. Укажем их от начальной до конечной:

1. *Поверхностное ознакомление.* Человек играет несколько минут только для того, чтобы составить общее впечатление. Он не изучает интерфейс и возможные команды (приказы) или структурные возможности.

2. *Легкая игра.* Человек изучает игру достаточно для того, чтобы достигнуть существенного прогресса, но останавливается, когда он получен.

3. *Частичное прохождение.* На этом этапе выполнены определенные задачи (миссии) или даже их крупные совокупности.

4. *Полное прохождение.* Оно возможно только тогда, когда игра принципиально имеет определенное окончание. Это невозможно в играх без завершения (яркий и простой представитель этого типа — «Тетрис», где количество уровней ограничено лишь возможностями игрока).

5. *Повторная игра; экспертная игра.* Эти два этапа можно рассматривать совместно в рамках одного процесса — оттачивания игровых навыков и повышения компетентности в сфере данного игрового жанра. Экспертный игрок обычно является победителем многопользовательских турниров.

6. *Инновационная игра*. Человек начинает изобретать такие способы достижения игровой цели, какие не были использованы ни одним игроком до него. Это игра суперпрофессионала\*.

Классификация Е. Асеса на этом завершается. Однако мы считаем, что любая игровая динамика должна сопровождаться еще одной фазой:

7. *Усталость от игры*. Человек настолько хорошо осведомлен обо всех тонкостях и моментах игрового пространства и процесса, что сама игра превращается для него в нудную механистическую последовательность выполнения определенных действий и не доставляет ему удовольствия. Игрок вынужден переключиться на другую игру.

В заключение следует отметить, что изучение составных элементов компьютерных игр и их классификации позволяет структурировать и положить на научную основу представления о компьютерных играх. Зная место той или иной игры в классификации, мы можем высказывать мнение о тех или иных ее психологических характеристиках, т. е. строить прогнозы. Данные о составе игры способствуют более полному пониманию протекания игрового процесса и внутриигровой динамики. Эта информация может быть полезна для исследования влияния игр на личность игрока.

Понимание структурно-содержательных игровых элементов также позволяет выяснить, что именно заставляет человека играть и вызывает увлеченность или зависимость. Различные подходы к типизации игроков могут способствовать раскрытию личностных причин игровой компьютерной зависимости.

---

<sup>1</sup> См.: Aarseth E. Playing research: methodological approaches to game analysis: Paper presented at the Melbourne, Australia DAC conference. 2003. May. URL: <http://www.spilforskning.dk/gameapproaches/GameApproaches2.pdf>.

<sup>2</sup> См.: Aarseth E. Allegories of space: the question of spatiality in computer games / eds. M. Eskelinen, R. Koskimaa [Cybertext Yearbook], University of Jyväskylä, 2000. URL: <http://www.hf.uib.no/hi/espen/papers/space/De-fault.html>

---

\* Например, таким открытием нового способа игры стало поведение, названное «раш» (более известное в глагольной форме — «рашить»). Речь идет об играх-стратегиях (реального времени, т. е. RTS, или пошаговых, т. е. TBS). В начале игры каждому участнику дается несколько юнитов-строителей (крестьяне, инженеры, поселенцы и т. д.), которые обладают малой огневой мощностью, но высоким потенциалом развития поселения. Обычной стратегией является развитие своей цивилизации до определенного уровня, когда можно производить боевых юнитов (солдат) и идти в атаку, после чего и начинается война. Стратегия «раша» заключается в том, чтобы уничтожить соперника на самом первом этапе юнитами-строителями без развития своего государства. Неподготовленный игрок-новичок, столкнувшийся со стратегией «раша» со стороны соперника, оказывается обречен на провал.

<sup>3</sup> См.: Key facts: Children and video games // Kaiser H. J. Family Foundation, 2002. URL: <http://www.kff.org/entmedia/3271-index.cfm>.

<sup>4</sup> См.: Wood R. T. A., Griffiths M. D. et al. The structural characteristics of video games: a psycho-structural analysis // CyberPsychology & Behavior. 2004. Vol. 7. P. 1–10.

<sup>5</sup> См.: King D., Delfabbro P., Griffiths M. Video game structural characteristics: a new psychological taxonomy // Intern. J. of Mental Health and Addiction. Vol. 8. 2010. № 1. P. 90–106.

<sup>6</sup> См.: Grace L. Game type and game genre. 2005. URL: [http://aii.lgrace.com/documents/Game\\_types\\_and\\_genres.pdf](http://aii.lgrace.com/documents/Game_types_and_genres.pdf)

<sup>7</sup> King G., Krywinska T. ScreenPlay. Cinema/videogames/interfaces. L., 2002.

<sup>8</sup> Apperley T. H. Genre and game studies: toward a critical approach to video game genres // Simulation & Gaming. Vol. 37. 2006. № 1. P. 6–23.

<sup>9</sup> Aarseth E. Genre trouble: Narrativism and the art of simulation // Wardrip-Fruin N., P. Harrigan. FirstPerson: New media as story, performance and game. Cambridge, 2004. P. 45–55.

<sup>10</sup> Kimppa K. K., Muukkonen P. Do online computer games affect the player's identity? // University of Turku, TUCS: Turku Centre for Computer Science, 2007. URL: [http://www.cs.kau.se/IFIP-summerschool/summerschool2009/IFIP2007POST/papers/S04\\_p3\\_Kai\\_Kimppa.pdf](http://www.cs.kau.se/IFIP-summerschool/summerschool2009/IFIP2007POST/papers/S04_p3_Kai_Kimppa.pdf).

<sup>11</sup> Попова Л. Г., Глудин Г. С. Исследование основных тенденций поведения подростков с игровой компьютерной зависимостью // Вестн. Урал. ун-та. Екатеринбург, 2009. Вып. 7. С. 133–146.

<sup>12</sup> Pinelle D., Wong N., Stach T. Using genres to customize usability evaluations of video games // Proceedings of the 2008: Conference on Future Play: Research. N. Y., 2008. P. 129–136.

<sup>13</sup> См.: Сухов Г. Е. Компьютерные игры как объект научного исследования // Ярослав. педагогич. вестн. 2006. № 2. С. 1–6.

<sup>14</sup> См.: Apperley T. H. Op. cit.

<sup>15</sup> Kallinen K., Salminen M., Ravaja N. et al. Presence and emotion in computer game players during 1st person vs. 3rd person playing view: evidence from self-report, eye-tracking and facial muscle activity data / ed. L. Moreno. Proceed-ings of the presence. 2007. P. 187–190.

<sup>16</sup> Бурлаков И. В. Homo Gamer: Психология компьютерных игр. М., 2000.

<sup>17</sup> Смирнова Е. О., Радева П. Е. Психологические особенности компьютерных игр: новый контекст детской субкультуры // Образование и информационная культура. Социологические аспекты: тр. по социологии образования / под ред. В. С. Собкина. Т. 5. 2000. Вып. VII.

<sup>18</sup> См.: Apperley T. H. Op. cit.

<sup>19</sup> См.: Frasca G. Simulation versus narrative // Wolf M. J. P., Perron B. The video game theory reader. N. Y., 2003. P. 221–235 ; Myers D. The nature of computer games: play as semiosis. N. Y., 2003 ; Aarseth E. Op. cit.

<sup>20</sup> См.: Aarseth E. Op. cit.

<sup>21</sup> Бурлаков И. В. Указ. соч.

<sup>22</sup> См.: Смирнова Е. О., Радева П. Е. Указ. соч.

<sup>23</sup> См.: Myers D. Op. cit.

<sup>24</sup> См.: Смирнова Е. О., Радева П. Е. Указ. соч.



<sup>25</sup> См.: Смирнова Е. О., Радева Р. Е. Указ. соч.

<sup>26</sup> Pinelle D., Wong N., Stach T. Op. cit.

<sup>27</sup> Douse N. A., McManus I. C. The personality of fantasy game players // *British J. of Psychology*. 1993. Vol. 84. № 4. P. 505–509.

<sup>28</sup> См.: Ahn J., Randall G. Computer game addiction. URL: <http://an-drewd.ces.clemson.edu/courses/cpsc414/spring07/chp/team3.pdf>.

<sup>29</sup> См.: Tychsen A., Hitchens M., Brolund T. Motivations for play in computer role-playing games // *Proceedings of the 2008 Conference on Future Play: Research*. N. Y., 2008. P. 57–64.

<sup>30</sup> См.: Bartle R. A. Who Plays MUAs? // *Comms Plus!* 1990. P. 18–19. Расширенная электронная версия статьи доступна по адресу: URL: <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>.

<sup>31</sup> Op. cit.

<sup>32</sup> См.: Aarseth E. Allegories of space...

Т. В. Дашян, Е. И. Иванова

### Динамика усвоения гендерных ролей детьми в возрасте от трех до десяти лет

Понятие «гендер» появилось сравнительно недавно, однако и ранее предпринимались попытки разработки тематики, которая в современной науке относится к гендерной психологии. В настоящее время значительный интерес для ученых представляют проблемы, связанные с гендерным аспектом развития и становления личности. Как подчеркивает Т. В. Бендас, сейчас внимание к этой теме постоянно растет, поскольку все мы представляем свой пол и общаемся с лицами своего и другого пола<sup>1</sup>. Можно добавить: не только общаемся, но и испытываем потребность в подобных коммуникациях.

Именно поэтому актуальным представляется изучение процессов формирования, а также проявлений гендерной социализации и гендерной идентификации на самых ранних ступенях развития личности. По словам И. С. Кона, как и возраст, пол является универсальной, одновременно биологической и социальной категорией<sup>2</sup>. Причем автор подчеркивает, что категория пола — это первая категория Я-образа, которая формируется у ребенка и начинает отчетливо проявлять себя уже в раннем детстве<sup>3</sup>.

Таким образом, перед исследователями встает задача изучения представлений детей о своем и противоположном поле, о себе как представителе определенного пола, поиска адекватных методов и методик, позволяющих изучать и корректировать когнитивную и эмоциональную